

Link do produktu: <https://www.it7.pl/metal-gear-solid-the-phantom-pain-p-6172.html>

METAL GEAR SOLID THE PHANTOM PAIN

Cena	40,00 zł
------	-----------------

Czas wysyłki	24 godziny
--------------	-------------------

Numer katalogowy	PS4-GU0091
------------------	-------------------

Producent	Brak
-----------	-------------

Opis produktu

Seria [Metal Gear](#) to jeden z najważniejszych cykli gier wideo, zapoczątkowany w 1987 roku grą [Metal Gear](#) wypuszczoną pierwotnie na komputerach MSX2. W późniejszych latach Hideo Kojima i jego zespół, który w 2005 roku przyjął nazwę Kojima Productions, produkowali kolejne odsłony, aż do 2014 roku, kiedy to światło dzienne ujrzało [Metal Gear Solid V: Ground Zeroes](#), będące prologiem opisywanego *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (MGS V: TPP) na konsolę PlayStation 4. Za deweloping gry odpowiada wspomniane już studio, znane także z takich tytułów jak [Castlevania: Lords of Shadow](#) i *Zone of the Enders*. Jednocześnie jest to ostatnia odsłona tego dewelopera i pożegnanie Hideo Kojimy z serią.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain na PlayStation 4 oferuje przede wszystkim dużo lepszą oprawę graficzną, niż ta, którą oglądaliśmy w wersji na konsolę Xbox 360 i PlayStation 3. Produkcja może się pochwalić wyrazistszymi teksturami, większą ilością efektów specjalnych i innymi smaczkami. Dodatkowo umożliwia zabawę 16 osobom w *Metal Gear Online* (tryb multiplayer) – na past-genach w rozgrywkach uczestniczy tylko 12 graczy. Pozostałe elementy rozgrywki są identyczne na wszystkich platformach sprzętowych.

Tytuł dostępny jest w sprzedaży od 1 września 2015 roku, a oprócz zwykłej wersji, posiadacze konsol PlayStation 4 mogą nabyć także [edycję kolekcjonerską](#), zawierającą m.in. replikę ramienia bionicznego Snake'a w skali 1:2.

Fabula

Głównym bohaterem Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain jest Punished Snake (aka Big Boss) – jedna z kluczowych postaci w uniwersum [Metal Gear](#), która jest świetnie znana weteranom serii, między innymi dzięki [Metal Gear Solid: Peace Walker](#). Budzi się on po dziewięciu latach śpiączki, będącej efektem odniesionych ran, w tym stratą lewej ręki. Wydarzenia, które doprowadziły go do tego stanu, zostały przedstawione w prologu gry, zatytułowanym [Metal Gear Solid V: Ground Zeroes](#). Niedługo po odzyskaniu przytomności, szpital w którym przebywa Snake zostaje zaatakowany przez uzbrojonych napastników i bohater musi ratować się ucieczką. Pomaga mu w tym tajemniczy pacjent z zasłoniętą twarzą, przedstawiający się jako Ishmael. Punished Snake w późniejszym czasie staje na czele armii Diamond Dogs i zaczyna podążać tropem organizacji terrorystycznej, odpowiedzialnej za swoje problemy i śmierć towarzyszy, tarfając m.in. do Afganistanu i Afryki.

Mechanika

W *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* na platformę PlayStation 4 twórcy wprowadzili sporo istotnych zmian do systemu rozgrywki znanego z części poprzednich cykli. **Jedną z największych nowości jest otwarty świat. Gracze otrzymali pełną swobodę działania, umożliwiającą wykonywanie poszczególnych misji na wiele sposobów.** Równie dobrze można zaatakować bazę przeciwnika w stylu Rambo, wykorzystać karabin snajperski do zdejmowania celów z daleka, albo na spokojnie zbadać najpierw teren, a później przekraść się niezauważonym, nikogo nie atakując. Dodatkowo nic nie stoi na przeszkodzie, by poczekać na nadejście nocy (upływ czasu da się przyspieszyć dzięki specjalnemu e-papierosowi).

Otwarte lokacje to jednak nie wszystko, co ma do zaoferowania *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* na platformę PlayStation 4. **Samo wykonywanie kolejnych zadań to jedno, ale równie ważnym elementem rozgrywki jest rozwijanie ośrodka dyspozycyjnego (Mother Base) do którego trafiamy przed każdą misją.** Na początku jest to dość puste miejsce, ale z biegiem czasu rozbudowujemy je o kolejne elementy, zatrudniamy pracowników (lekarze, inżynierowie, szpiegowie itd.), dzięki czemu zyskujemy dostęp np. do większej ilości informacji o wrogu, nowych gadżetów, pomocników podczas wykonywania zadania i nie tylko. Co ciekawe, pozyskiwanie nowych żołnierzy odbywa się nie tylko poprzez czynienie postępów w kampanii fabularnej, ale przede wszystkim przez system Fulton, transportowanie z pola walki balonem nieprzytomnych przeciwników do naszej bazy. Tam decydują oni czy przyłączają się do nas, czy też nie.

Rozgrywka w *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* jest więc połączeniem znanych już mechanizmów z różnymi nowinkami.

Tryby gry

Oprócz kampanii dla jednego gracza, w ***Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*** na platformie PlayStation 4 znajduje się także komponent multiplayer nazwany [Metal Gear Online](#). Dzięki niemu gracze mogą walczyć ze sobą wcielając się w mniej i bardziej znane postacie, np. w samego Snake'a. Dodatkowo twórcy przewidzieli możliwość modyfikowania wyglądu bohaterów. Natomiast rozgrywka w multiplayerze opiera się na podobnych mechanizmach, co w singlu, z tym wyjątkiem, że lokacje są dużo mniejsze, a zabawa jest nastawiona przede wszystkim na współpracę pomiędzy członkami ekipy.

Kwestie techniczne

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain napędza technologia **FOX Engine**, znana z *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* czy też z gry sportowej [Pro Evolution Soccer 2016](#). Silnik został przygotowany przez inżynierów i programistów z Kojima Productions, a jego zaletą jest możliwość generowania realistycznej oprawy graficznej oraz zaawansowane możliwości odwzorowania fizyki.

Inne

Jedną z kontrowersji związanych z produkcją *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* okazał się konflikt „ojca” serii Hideo Kojimy z firmą Konami. Ostatecznie [doszło do rozwiązania](#) zespołu Kojima Productions i usunięcia informacji o deweloperze z materiałów promocyjnych gry. Należy jednak pamiętać, że gra została dokończona przez słynnego twórcę i jego podopiecznych.